КОРИОЛИС



ХАММУРАПИ

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

КОРИОЛИС

ХАММУРАПИ

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru**.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru**.

Группа разработки: Томас Хёренстам, Нильс Карлин, Коста Костулас, Кристиан Гренет.
Сценаристы: Матиас Лиля, Кристиан Гренет.
Редактор: Нильс Карлин.
Художественный руководитель: Кристиан Гренет.
Оформление обложки: Магнус Фоллгрен.
Перевод на английский язык: Тим Перссон.
Вычитка: Джон М. Кохейн, Коста Костулас.
Художник-иллюстратор: Магнус Фоллгрен.
Картограф: Кристиан Гренет.
Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.
Перевод на русский язык: Роман Зорин.
Литературный редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Технический редактор: Александр Ермаков.
Корректорская работа: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Вёрстка и адаптация дизайна: Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 18 марта 2018. Срок годности не ограничен.
Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Monitorica, TT Supermolot, Baron Neue и Arno Pro (набор 3).

CORIOLIS™ © Paradox Interactive AB, 2016. All rights reserved. www.paradoxplaza.com
Текст и иллюстрации © Paradox Interactive AB, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.
Перевод © ООО «Студия 101», 2017.

ХАММУРАПИ



«Хаммура́пи» — единственная привратная станция системы Хамура. Снаружи она выглядит как любая другая привратная станция — одинокая громада из тёмного металла и сияющих огней, покрытая пристыкованными кораблями разных форм и размеров, — но внутри пустующие коридоры и плохо освещённые залы сулят интриги, приключения и опасности. На борту станции властолюбивый колониальный агент, народный проповедник и шпион стремительно приближаются к кульминации своих отношений и решающему столкновению. Добро пожаловать на «Хаммурапи» — аванпост цивилизации в обширной пустоте космоса.

«Хаммурапи» — единственная привратная станция в системе Хамура, и поэтому здесь закономерно останавливаются прибывающие из Куа путешественники, которые странствуют по Дабаранскому Кольцу. «Хаммурапи» расположена между двумя вратами, и к ней пристыковываются корабли, следующие в обоих направлениях, что является стандартной практикой для систем со слабым трафиком. «Хаммурапи» — открытый сектор и типичная привратная станция Третьего Горизонта. Она находится на орбите звезды Хамура, и врата расположены на расстоянии приблизительно 1 а. е. в противоположных от станции направлениях. Ближайшая к ней планета — шахтёрская луна А́буи на орбите газового гиганта Несте́ро. Каждые три сегмента Абуи проходит на расстоянии 3 а. е. от «Хаммурапи».

ОПИСАНИЕ СТАНЦИИ

Эстетика «Хаммурапи» простая и практичная, как и у большинства станций этого типа, за исключением главного зала, где на тёмные ковры падает разноцветный свет из витражей, а запах еды из чайханы создает домашнюю атмосферу.

Помещения и жилые отсеки зачастую украшены яркими тканями, а также религиозной атрибутикой: маленькими алтарями, свечами, курящимися ладаном молитвенными башенками и покрытыми изысканной резьбой реликвариями. Бортовая часовня — оазис мира и красоты среди стали, стекла и резины. Периферийные залы и коридоры станции зачастую плохо освещены, а иногда и целые отсеки погружаются в темноту (в этой проблеме винят паразитические организмы с Абуи).

В плане доступных технологий и цен «Хаммурапи» считается поселением с современным уровнем технологического развития (см. главу 6 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

❋ Стыковочные отсеки и посадочные платформы

На станции двенадцать стыковочных отсеков и две посадочные платформы для небольших кораблей (с I по III класс), а также четыре стыковочных отсека для крупных судов (IV класс). «Хаммурапи» — большая космическая станция, способная обеспечить современные условия технического обслуживания корабля (модификатор +0). Плата за пользование отсеками и платформами включена в стоимость обслуживания (см. главу 7 книги «Кориолис. Третий Горизонт»).

Чрезмерно усердный портовый бюрократ Аза́л Хару́б работает в неубранном офисе, расположенном рядом с посадочными платформами. Он чрезвычайно серьёзно относится к своей работе и без тени сомнения потребует доступ к бортовому журналу, или даже доступ на сам корабль персонажей игроков для обыска, если хоть что-то покажется ему подозрительным.

❋ Базар

Сердцем станции является круглая площадь на её вершине. Диаметр площади составляет порядка семидесяти метров и вся она заполнена коммерческими предприятиями: от лавок старьевщиков и ларьков с едой до мастерских и магазинов с техникой. Количество доступных изделий несколько ограничено, но здесь можно найти большинство товаров современного технологического уровня. Чайхана «Брахани́» и несколько других заведений подобного толка расположены по периметру базара, правда, большинство из них мало чем отличается от дыры в стене. Здесь также можно найти часовню Ликов и офис «Глашатая», а короткий коридор соединяет площадь с медотсеком. На краю базара находится небольшое контрактное агентство (см. главу 9 книги «Кориолис. Третий Горизонт»), которым руководит Хаба-ра́н Нази́м.

❋ Медотсек

Привратная станция имеет свой медотсек, которым уверенно руководит главный медикург Лума́ра Акбио́н. Она в основном занимается серьезными случаями, а остальных пациентов оставляет двум своим ассистентам.



ФАКТЫ О «ХАММУРАПИ»

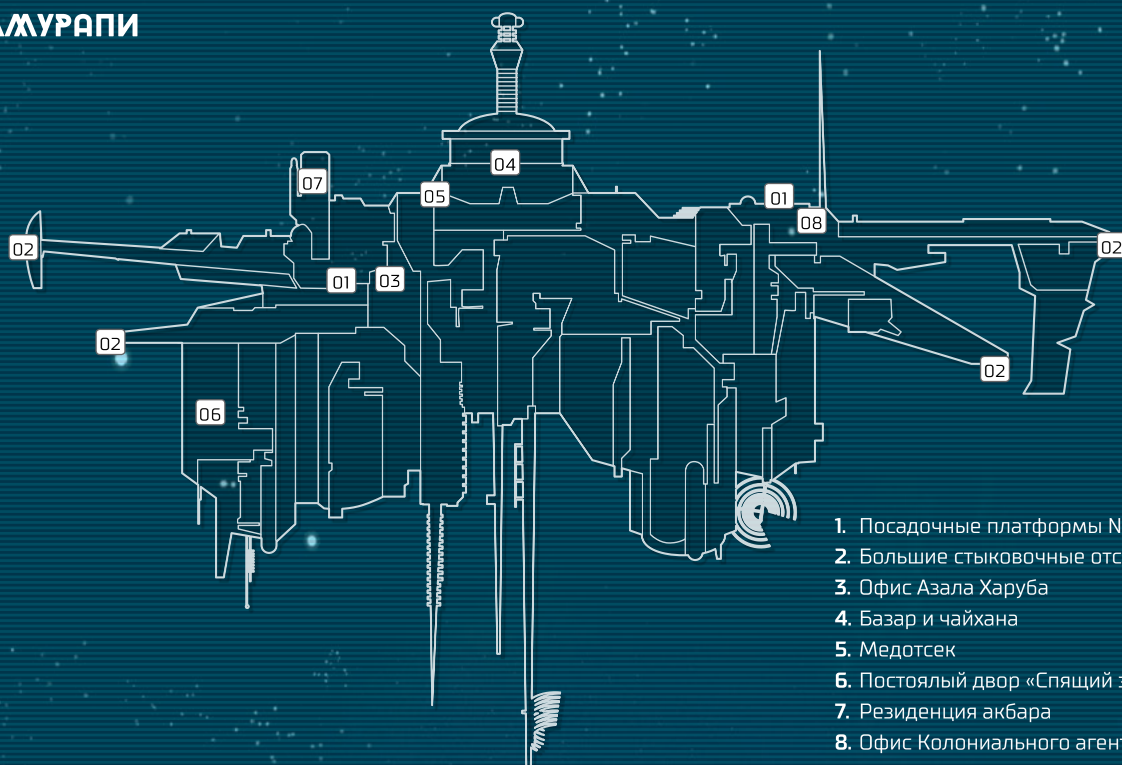
Население: 131 постоянный житель, а также от пятидесяти до ста шахтёров из ледяных шахт, плюс несколько вольных торговцев, старателей и колонистов. Зверолюди и бездомные отсутствуют.

Физические данные: длина — 600 метров, ширина — 280 метров.

Закон и порядок: отряд из двадцати наёмных охранников (характеристики см. в таблице раздела «Действующие лица») поддерживает мир на «Хаммурапи» под руководством командора Альши Башира, который в свою очередь подчиняется акбару станции Равинну Бокору из «Фонда». Башир и Бокор назначают наказания за мелкие нарушения, а разбирательства по серьёзным преступлениям делегируют судам на «Кориолисе».

Руководство: станцией руководит «Консорциум» посредством назначенного «Фондом» акбара станции, который отвечает за вратометрические вычисления и управление полётами. На борту присутствуют также Колониальное агентство, поддерживающее контакты с разрозненными колониями в системе, и «Глашатай», управляющий почтовой службой и новостными зондами.





БАЗАР



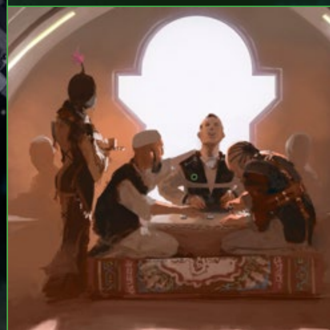
ПОСАДОЧНАЯ ПЛАТФОРМА 2



ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР



ЧАЙХАНА



❋ «Брахани»

Самая большая чайхана на станции. Постоянные посетители совсем непривередливы и считают еду и напитки «Брахани» превосходными. Когда управляющий станции или другой важный гость посещают чайхану, Ни́а Брахани́ и трое её работников открывают особые запасы, чтобы приготовить изысканные блюда и напитки, хотя ограниченный ассортимент ингредиентов иногда делает их сочетания несколько необычными. Цены на эти особые блюда высоки, что мешает заказывать их простым людям и позволяет сохранять эксклюзивность. Ниа всегда привлекают новые лица, и она знает почти всё о станции и её обитателях. Она может подсказать персонажам игроков, как найти подход к акбару станции, к колониальному агенту, к журналисту «Глашатая» и к проповеднику.

«Брахани» работает в утреннюю, дневную и вечернюю стражу, но закрывается на ночь. Здесь всегда есть хотя бы несколько посетителей: по утрам это в основном грузчики за кальяном, чашкой кофе или самоваром с чаем перед началом долгого рабочего дня; небольшие группы административных служащих заходят днём, а по вечерам часто заглядывает управляющий станции и другие видные жители, такие как медикург Акбион или проповедник Талиб. Последние перед закрытием часы принадлежат более молодым членам администрации станции, таким как колониальный агент Яси́нтра Гур и журналист «Глашатая» Ана́та Гара́м. В любое время может заглянуть редкий старатель или следующий проездом колонист, но они обычно не очень хорошо вписываются в окружение из-за одежды, поведения и степени опьянения.

Главное развлечение чайханы — танцовщица Эми́ра и её биореконструированная змея-альбинос — завораживает публику один вечер в неделю. Злые языки утверждают, что у огненной Эмиры тайный роман с Ясинтрой Гур, надменным колониальным агентом.

Когда рабочие ледяных шахт Абуи получают увольнительные, «Брахани» из уютной чайханы превращается в шумное и жестокое место, нарушая спокойную жизнь станции.

❋ Постоялый двор «Спящий экилибри»

Скромное жильё для посетителей, жаждущих тишины и покоя после напряжённого путешествия. Простые, но дешёвые жилые модули-ячейки.

❋ Резиденция акбара

Резиденция акбара станции Равинна Бокора сильно напоминает Музей Истории на «Кориолисе» и расположена в цилиндрической башне, высота которой почти достигает потолка над базаром. Стены относительно просторного дома господина Бокора украшают реликвии и сувениры практически со всех уголков Горизонта. Большинству посетителей, которым акбар уделяет время, удаётся увидеть лишь приёмный покой — просторную круглую комнату с низким столом в центре. Важных гостей принимают за этим столом, а вот менее значимых посетителей приглашают присесть на небольшие подушки вдоль стен. Два широких панорамных окна открывают вид на черноту космоса с одной стороны и сумятицу базара с другой. Нааджи́, ассистент и секретарь господина Бокора, присутствует на каждой аудиенции.

❋ Офис «Глашатая»

Офис журналиста «Глашатая» Анаты Гарам совмещает в себе почтовое отделение и службу новостей. Почтовые отправления на окраины системы проходят через этот пункт, и капитаны, останавливающиеся на станции, часто проверяют информационные терминалы в стыковочных отсеках, чтобы узнать, есть ли посылка для их пункта назначения. Работа курьера — это, как правило, лёгкие деньги в Хамуре. Аната Гарам и Ясинтра Гур совместно следят за отправками посылок для внешних колоний. Две молодые карьеристки часто проводят свободное время вместе в «Брахани». Офис Анаты стоит посетить командам, заинтересованным в курьерской работе. Доставка товаров или информации со станции на Куа или в другой пункт назначения принесёт хороший заработок.

❋ Часовня Ликов

Простой, но красивой часовней станции руководит проповедник Тали́б Ого́р. С помощью двух послушников — грузчика Нала и административного служащего Билала он содержит часовню и удовлетворяет духовные потребности обитателей станции. Большинство жителей приходят сюда по крайней мере один раз за сегмент. Общительный проповедник присутствует на большинстве общественных мероприятий станции и часто бывает в «Брахани», где обедает вместе с Равинном Бокором.

❋ Офис Колониального агентства

Офис колониального агента Ясинтры Гур расположен в непосредственной близости от посадочной платформы № 2. Именно здесь она и два её сотрудника осуществляют регистрацию новых колоний и заявок на землю. Совместно с Анатой Гарам из «Глашатая» Ясинтра следит за тем, чтобы колонисты в системе получали свою почту и посылки. Гур и Гарам часто видят вместе, ведь у них много общего — обе они молодые женщины с большими мечтами о будущем, которые приняли назначения на «Хаммурапи» как шаг, необходимый для карьерного роста.



ОБСТАНОВКА

«Хаммурапи» — это стандартная привратная станция Третьего Горизонта. В основном это место, где скучающие команды коротают время в ожидании каравана на Куа. Кроме того, это — дом для небольшой группы постоянных жителей, которые либо работают на станции, либо занимаются исследовательскими проектами. Для колонистов и старателей Хамуры станция является оазисом, как в социальном, так и в практическом смысле — здесь они пополняют припасы, узнают новости Горизонта, покупают запасные части и новую технику. Почтовая и курьерская службы системы тоже расположены на «Хаммурапи».

Однако за маской сонной повседневной жизни станции скрывается высокое напряжение. Борьба между фракциями влияет на весь Горизонт и является причиной вражды между жителями станции и наёмными рабочими на «Хаммурапи». Некоторые из этих конфликтов описаны ниже.

После Таоаньского инцидента (см. главу 8 книги «Кориолис. Третий Горизонт») «Хаммурапи» быстро опустела. В наши дни станцию посещают лишь горстки старателей и экипажи следующих к Абуи грузовых кораблей и ледовозов.

✵ Ледяные шахты Абуи

Ближайшая к «Хаммурапи» планета — Абуи, луна на орбите газового гиганта Нестеро. Луна служит домом наёмным работникам, добывающим лёд для Колониального агентства. Среди знающих покупателей лёд с Абуи ценится очень высоко, и Консорциум заключил крайне выгодный торговый контракт с пашой да́р Бхо́ти на Дабаране среди прочих. Абуи проходит в относительной близости от «Хаммурапи» каждые три сегмента, и старатели обычно используют эту возможность, чтобы посетить станцию — настоящий рай в сравнении с тёмными шахтами. Эти визиты являются причиной большинства конфликтов на её борту. Постоянные обитатели «Хаммурапи» устали от шумных, хорошо зарабатывающих шахтёров, которые учиняют хаос в «Брахани» и других местах. Представитель Вольной лиги на станции Дидье Абеди неустанно работает над улучшением ужасных условий труда шахтёров, но эти старания не добавляют ему популярности среди местных: шахтёрам хорошо платят за опасную работу, и обитатели станции завидуют деньгам, которыми те открыто кичатся во время выходных на станции. Представители Консорциума на «Хаммурапи» имеют приказ обеспечить бесперебойную работу шахт и тратят серьёзные ресурсы, чтобы выполнить его.

✵ Пираты Самины

Капитан пиратов Самина печально знаменита по всему Третьему горизонту. С поразительной точностью и дерзкой наглостью она совершает нападения на курьерские суда и транспорты с запчастями по всей Хамуре. В последнее время целью её атак стали также популярные круизные лайнеры, направляющиеся к водной планете Хамура.

Однако возрастающая наглость пиратских налётов может стать началом их конца; могущественные представители фракций на «Кориолисе» начали задаваться вопросом о том, почему в системе Хамура не предпринимается никаких серьёзных мер для решения проблемы пиратов. Акбар станции Бокор и колониальный агент Гур находятся под усиливающимся давлением. От них требуют предоставить результаты борьбы против Самины.

СОБЫТИЯ

Станция «Хаммурапи» прекрасно подходит для того, чтобы ведущий познакомил героев с новыми персонажами, развернул сюжетные линии и дополнительные приключения. Команды, странствующие по Горизонту, как правило, проводят довольно много времени на привратных станциях в ожидании координат прыжка или караванов, к которым можно присоединиться.

На борту станции персонажи игроков могут отдохнуть, купить новое снаряжение, а также поискать новые контракты и задания. Часто такие микросоциумы изобилуют интригами и конфликтами, в которые могут втянуться и персонажи игроков. Примеры таких конфликтов приведены ниже.

✵ Комитет по встрече

Когда персонажи игроков приземляются на «Хаммурапи», их встречает бюрократ Азал Харуб и двое охранников. Они требуют, чтобы их пропустили на борт для досмотра, поскольку получили анонимное сообщение о том что персонажи игроков — контрабандисты. Есть ли им что скрывать? Возможно, один из врагов группы подкупил кого-то из охранников, чтобы тот подложил на борт компрометирующие улики?

✵ «Глашатай»

Аната Гарам, журналист «Глашатая», получает информацию о персонажах игроков, которая привлекает её внимание. Она начинает следить за ними, копаться в их прошлом в поисках сенсации и даже пробирается на их корабль в надежде получить интересную информацию. Это превосходная возможность для ведущего призвать персонажей игроков к ответу за ошибки или сомнительные с точки зрения морали решения, сделанные во время предыдущих приключений. Аната легко не сдастся, но угрозы, шантаж либо насилие могут заставить её отступить.

✵ Вольная лига

Колониальное агентство и управляющая шахтами устали от вмешательства Дидье́ Абеди́ в их дела и решили, что пришло время для небольшого несчастного случая с участием агента лиги. Абеди застрял в шлюзе, где случилась декомпрессия, но сумел надеть экзоскафандр и выбраться оттуда живым. Он подозревает, что инцидент был кем-то подстроен и нанимает персонажей игроков в качестве телохранителей и детективов. Управляющая Люпино не сдастся без боя и со всей своей творческой изощрённостью изобретёт несколько зрелищных способов избавиться от Дидье. Тем временем Абеди попросит персонажей игроков расследовать действия управляющей и Колониального агента, а также найти доказательства их нелегальной деятельности. Возможно, это задание приведёт к новым приключениям на Абуи?

✵ Проблема с пиратами

Колониальный агент Ясинтра Гур устала от пиратских налётов на транспортные корабли. Она подозревает, что пираты получают информацию о маршрутах от кого-то со станции — а как иначе они могут наносить удары с такой точностью? Гур нанимает персонажей игроков, чтобы те попытались найти утечку. В списке подозреваемых бюрократ Азал Харуб, командор Альша Башир и колониальный управляющий Люпино́ Мби́а. Ирония в том, что источником утечки является сама Ясинтра! Она периодически проводит ночь с танцовщицей Эмирой, которая на самом деле — печально известная пиратка Самина, месяцами получавшая информацию от Гур!

Оружие на станции

На станции разрешено ношение оружия, но если персонажи игроков захотят ходить в броне, размахивая тяжёлым оружием, они точно привлекут к себе всеобщее внимание, а со временем и взор самого командора Башира. Ему не будет дела до пистолета в кобуре, но командор предпочтёт, чтобы герои оставили более серьёзное оружие и броню на своём корабле. Отказ повлечёт собой немедленную высылку со станции.

Шахтёрская луна Абуи

На Абуи Колониальное агентство добывает лёд, который с выгодой экспортирует в другие миры. Сами шахты представляют собой сложную систему туннелей, проложенных глубоко под поверхностью луны. Персонажи игроков могут захотеть побывать на Абуи, если волей-неволей втянутся в какие-нибудь связанные с ней интриги. На поверхности луны расположен небольшой погрузочный док, диспетчерская и жилые помещения для шахтёров. До ядра луны можно добраться на быстрых вагонетках по рельсам, проложенным в тоннелях. Лёд добывают при помощи огромных гусеничных машин, снабжённых ртутными свёрлами. Иногда целые группы шахтёров бесследно исчезают в туннелях и в последнее время эти инциденты участились. Возможно, в тёмном сердце Абуи сокрыто нечто большее чем просто лёд?



Мини-сценарий

Событие «Проблема с пиратами» — прекрасная возможность для ведущего, желающего отправить персонажей игроков в небольшое приключение. Оно начнётся со сбора доказательств, изобличающих Самину и Ясинтру. Самина может сбежать, и в этом случае акбар Бокор отправит персонажей игроков за ней, до самого тайного убежища контрабандистов на станции Гапка, расположенной на орбите таинственной планеты Юблай...

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Характеристики наиболее важных обитателей «Хаммурапи», а также второстепенных персонажей ведущего, таких как рабочие и охранники, приведены в таблице в конце раздела.

АКБАР СТАНЦИИ РАВИНН БОКОР

Стареющий Рави́нн Боко́р был назначен на должность акбара станции. После многих лет путешествий по Горизонту Бокор наслаждается лёгкой и не переполненной событиями жизнью на «Хаммурапи». Низкий уровень стресса и вкусная еда в «Брахани» — вот и всё, что ему нужно для хорошей жизни.

Однако не стоит дать себя обмануть флегматичной внешностью Бокора. Благодаря длительной карьере в «Фонде» и бритвенно острому интеллекту мало что ускользает от его взора. Акбар Бокор — консерватор и убеждённый приверженец набора строгих правил социального этикета. Он может помочь персонажам игроков, если они будут в этом нуждаться, так как у него нет цели возвыситься или стать ещё богаче, но ключом к его сердцу являются рассказы о захватывающих путешествиях или драматических приключениях. Он может предупредить героев о властолюбии колониального агента и поделиться полезной информацией о кипящих на станции конфликтах. Ведущему следует помнить, что Бокор никогда не совершит действий, которые могут поставить под угрозу безопасность станции.

Внешность: стареющий джентльмен, на гладко выбритом черепе которого переплетаются татуировки. Аккуратно подстриженная борода придаёт изысканности его лицу, отмеченному следами долгого пребывания в суровых климатических условиях. На публике Бокор предпочитает появляться в искусно вышитой джеллабе.

Характер: флегматичный, консервативный, любопытный.



Телосложение: 2, **ловкость:** 3, **смекалка:** 5, **эмпатия:** 5.

Здоровье: 5, **рассудок:** 10, **репутация:** 8.

Навыки: влияние: 4, мудрость 3, выживание: 4, лидерство 2, наука 2.

Достоинства: изобличитель, закалка.

Броня: –.

Оружие: –.

Снаряжение: персональный коммуникатор (I) (как правило настроенный на вызов командора Башира), прекрасные майранские карманные часы.



КОЛОНИАЛЬНЫЙ АГЕНТ ЯСИНТРА ГУР

Яси́нтра Гур происходит из богатой семьи из Монолита, и её карьера на данный момент складывается великолепно, поскольку сразу после окончания Высшего колониального училища она получила назначение в одну из наиболее важных систем Горизонта. Она привыкла получать то, что пожелает, и это сделало её одновременно надменной и наивной. Она отвечает за торговые поставки льда с Абуи, а также за геологические экспедиции в системе. Таоаньская катастрофа была первым, но не последним серьёзным препятствием на её профессиональном пути. Растущая проблема с пиратами и трения между жителями станции и шахтёрами стоили ей многих бессонных ночей. Поскольку ночные визиты Эмиры редки, Ясинтра начала искать утешения в садаальском сливовом вине.

Внешность: женщина средних лет, одетая, как правило, в короткий и практичный камиз, а также штаны и ботинки подходящих к нему цветов. Жизнь, проведённая на космических станциях, сохранила её кожу гладкой и белой как молоко. Глаза Ясинтры биореконструированы и могут изменять цвет. Обычно она выбирает для них яркий, несколько нервирующий оттенок зелёного.

Характер: прямолинейна, амбициозна, безразлична.



Телосложение: 3, **ловкость:** 4, **смекалка:** 4, **эмпатия:** 3.

Здоровье: 7, **рассудок:** 7, **репутация:** 7.

Навыки: влияние: 4, мудрость 2, инфомантия 2, стрельба 2, наука 2.

Достоинства: член фракции (Колониальное агентство).

Броня: –.

Оружие: карманный плазменный пистолет.

Снаряжение: персональный коммуникатор.



ЭМИРА (САМИНА) – ТАНЦОВЩИЦА И КАПИТАН ПИРАТОВ

В молодости Сами́на была танцовщицей в Пограничье и познакомилась с сомнительными личностями, которые часто обитают в подобных отдалённых местах. Она сделала карьеру среди этих людей и постепенно превратилась в наводящую ужас пиратку и контрабандистку. За годы практики она освоила все трюки, касающиеся молниеносных космических налётов, но это — не единственный туз в её рукаве. Перевоплощаясь в соблазнительную танцовщицу, она свободно перемещается по системе, используя всё своё коварство, чтобы получить информацию о подходящих для нападения целях. Её самая свежая добыча — сама колониальный агент станции «Хаммурапи». Эми́ру обсуждают, пожалуй, больше всех людей на станции. Слухи о том где и как она проводит время ме-





жду своими шоу многочисленны. Иногда она покидает станцию на одном из грузовых кораблей, направляющихся к Абуи, но её видели также поднимающейся на борт кораблей неизвестных вольных торговцев…

Внешность: годы были добры к Самине. Несмотря на возраст в сорок циклов, она обладает здоровьем и внешностью двадцатипятилетней девушки. На публике она всегда ходит с чёрно-белым макияжем на лице, нанесённым так, чтобы вызывать мысли о звериной инкарнации Танцора. Во время выступлений Самина всегда одета по самой последней моде, кроме того она носит великолепные драгоценности и куанские перья. Оставаясь одна, или среди своих воинов, Самина переодевается в тёмный кафтан с капюшоном.

Характер: коварна, соблазнительна.



Телосложение: 2, **ловкость:** 5, **смекалка:** 4, **эмпатия:** 5.

Здоровье: 7, **рассудок**: 9, **репутация**: 3.

Навыки: влияние: 5, проворство 4, наблюдательность 4, ближний бой 3, стрельба 3, мудрость 2.

Достоинства: обольститель, шестое чувство.

Броня: –.

Оружие: ювелирное украшение, действующее как разрядный кнут.

Снаряжение: в надёжном тайнике на постоялом дворе она держит межпланетный голограф (V), плазменный карманный пистолет и бирку с 2000 бирров.



Представитель Вольной лиги Дидье Абеди

Дидье́ представляет Вольную лигу и в данный момент находится на «Хаммурапи» для того, чтобы договориться об улучшении условий труда рабочих в ледяных шахтах на Абуи. Вмешательство Абеди́ в этот вопрос не всегда приветствуется, поэтому он стал врагом как Колониального агента, так и колониального управляющего. Сами шахтёры также не слишком рады затеянному Абеди терновому походу — они с радостью берутся за опасную работу, ведь она очень, очень хорошо оплачивается. Однако Абеди не даёт этим обстоятельствам помешать достижению своей целия и упорно продолжает наблюдать за деятельностью шахтёров в надежде найти улики, о которых можно будет сообщить Джизабе́ль Ниа́лес на «Кориолис». Абеди необщителен и для того, чтобы лучше контактировать с другими людьми, нередко прибегает к помощи камбры (см. главу 6 книги «Кориолис. Третий Горизонт»). Его единственный приятель на станции — чрезмерно усердный бюрократ Азал Харуб.

ТАБЛИЦА 1: ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО НА «ХАММУРАПИ»

Имя	Профессия	Тел.	Ловк.	Смек.	Эмп.	Репут.	Навыки	Снаряжение
Альша́ Баши́р	командор	4	3	3	2	4	ближний бой 4, стрельба 3, лидерство 1	разрядный жезл, нейрошокер, защитная одежда (3)
Аза́л Хару́б	бюрократ	3	3	4	2	5	инфомантия 2, влияние 1	табула с портовым регистрационным журналом станции
Хабара́н Нази́м	торговец контрактами	2	3	3	4	4	влияние 3, наблюдательность 2, стрельба 1	табула подключённая к базе заданий Вольной Лиги, карманный вулкан-пистолет
Лума́ра Акбио́н	главный медикург	3	4	5	2	5	медикургия 4, наука 2	доступ к медотсеку (+3); у ассистентов Лумары смекалка 4 и медикургия 2
Ни́а Брахани́	владелица чайханы	4	3	3	3	4	влияние 3, наблюдательность 2, ближний бой 1	дубинка под барной стойкой
Ана́та Гара́м	журналист «Глашатая»	3	3	4	4	4	наблюдательность 4, мудрость 3, влияние 2, инфомантия 2	межпланетный коммуникатор (V), карманный плазменный пистолет
Тали́б Ого́р	проповедник	2	3	4	5	6	влияние 4, мудрость 2	молитвенный коврик, талисман Судьи
—	охранник станции	4	3	3	3	4	ближний бой 3, стрельба 1	разрядный жезл, нейрошокер, защитная одежда (3)
—	житель станции	2	3	3	3	4	любой навык со значением 2 по выбору ведущего	ничего
—	шахтёр	4	3	2	3	2	проворство 2, сила 1, ближний бой 1	силовой молот

Внешность: бледный мужчина примерно сорока лет с внимательным взглядом и рыжим ирокезом на голове. Постоянно пополняемый отчёт о текущей миссии всегда находится в его сумке.

Характер: завистливый, необщительный, внимательный



Телосложение: 3, **ловкость:** 4, **смекалка:** 4, **эмпатия:** 3.

Здоровье: 7, **рассудок**: 7, **репутация**: 4.

Навыки: наблюдательность 4, инфомантия 3, стрельба 2, влияние 1.

Достоинства: –.

Броня: –.

Оружие: вулкан-пистолет.

Снаряжение: табула (с отчётом о миссии), бирка с 1700 бирров, вышитый кисет с камброй.



КОЛОНИАЛЬНАЯ УПРАВЛЯЮЩАЯ ЛЮПИНО МБИА

Люпино́ руководит шахтёрами Абуи твёрдой рукой. Она прекрасно понимает, что её окружают отбросы вселенной, а потому действует с невероятной жёсткостью и решительностью. Люпино высоко ценят в Колониальном агентстве за то, что она справляется со своей работой и — несмотря на то что, иногда прибегает к сомнительным методам, — сохраняет уважение шахтёров. Рабочие на Абуи дважды подумают перед тем как перечить управляющей, а жители «Хаммурапи» расходятся и сворачивают в сторону, завидев огромную женщину, когда она посещает станцию.

Внешность: огромная, практически квадратная женщина с короткими чёрными волосами и пронзительным взглядом. Люпино одевается в практичную, несколько поношенную одежду, а на поясе носит силовой молот.

Характер: агрессивная, импульсивная, внушительная.



Телосложение: 5, **ловкость:** 4, **смекалка:** 3, **эмпатия:** 2.

Здоровье: 9, **рассудок**: 5, **репутация**: 2.

Навыки: сила 4, проворство 3, ближний бой 3, лидерство 2.

Достоинства: экзотехник.

Броня: защитная одежда (3).

Оружие: силовой молот.

Снаряжение: бирка с 1100 бирров, талисман Юнги.

